CIVILIZATION

Vejledning på dansk

Introduktion

Civilization sætter dig i rollen som planlægger af en hel civilisation gennem mange generationer. Du har stor fleksibilitet i din planlægning og strategi, men for at overleve, skal du være god til at tage hensyn til historiens lære.

Når spillet begynder, er din civilisation lille og kræver kun nogle få beslutninger for hver omgang.

Som tiden skrider frem, kræves der flere og flere vigtige beslutninger for hver omgang. Først må du tænke taktisk: Placering af byer, produktion af militærenheder eller byudvidelser, udforskning af de omliggende lande. Før du ved af det er det nødvendigt at formulere strategiske planer: Fred eller krig med de nærmeste naboer, hvornår skal du udforske og udvide udenlands, hvornår er det tid til en ny regering og hvor skal den teknologiske forskning placeres.

Det er dine afgørelser der er afgørende for, hvordan din civilisation klarer sig.

Byer og civilisationer

Civilisationer opstår efterhånden som landbrug og teknologi udvikles til det punkt, hvor folk slår sig sammen og bor i byer.

Byens beboere passer marker og skove, fanger fisk i floden og tager hjem hver aften med resultatet af dagens arbejde. Disse produkter og råmaterialer handles på byens markeder for varer og tjenesteydelser fra andre.

Men byer udvikler specielle problemer. Efterhånden som de gror i størrelse, bliver det sværere at få føden til at slå til. Overbefolkning, underbetalte jobs og dårlige livsbetingelser leder ofte til utrilfredshed blandt de fattige indbyggere.

I civilization, nøjagtigt som i verdenshistorien, er det en nøglemetode og et fundamentalt koncept, der grundlægger og leder byerne. Den civilisation, som du skal styre, starter som en forhistorisk, omvandrende stamme, som netop er nået til det kritiske punkt, hvor byerne skal til at bygges. Første skridt er at bygge en by og

Quit

udvide derfra.

Hver by optræder som en kæmpestor produktionsfabrik eller mad, ressourcer og grundhandel.

Mad som samles sammen brødføder den lokale befolkning. Når der er mad i overskud, vokser befolkningen. Din første by har en lille befolkning, som kun kan dyrke lidt af den omkringliggende jord. Efterhånden som befolkningen vokser, kan der opdyrkes mere jord og dermed forøges produktionen.

Ressourcer er tømmer, metaller, energireserver og andre råmaterialer, som bruges af industrien. Byens håndværkere og virksomheder sørger for at bearbejde disse råmaterialer til produkter, som kan bruges hjemme eller af andre befolkninger i din civilisation.

andel skabes af transport: Veje, floder og have. Al handel i området skal igennem byen, hvilket giver luxusvarer, penge og nye idéer. Din politik kan justere på fordelingen af luxus-varer, penge og forskning.

Efterhånden som byerne vokser, skal du tage dig mere af dem for at holde produktionen oppe. Store byer er velegnede til prodution, men har nogle uløselige problemer.

Teknologi er et andet grundlæggende koncept i Civilization. For at forvandle bonderøve til bynørder, er det nødvendigt for menneskeheden at udvikle nogle essentielle evner og viden. Der skal et tilsvarende spring i viden til for at få bysamfundet til at fungere.

Nye teknologier er vejen til nye muligheder. Et lille ø-samfund, som lærer at lave kort, kan nu bygge skibe og udvide over vand.

Den tid, det tager at udvikle ny teknologi, afhænger af hvor meget af handlen der er baseret på nye idéer. Du bliver nødt til at vælge mellem luxus, som gør folk glade, penge til opsparing og teknologisk udvikling. Jo mere handel, der anvendes til teknologisk udvikling, desto hurtigere kommer du et skridt videre. Når der er udført tilstrækkeligt meget forskning, kræver befolkningen den nye teknologi, og dermed kan en ny periode starte.

Andre civilisationer, specielt de nærmeste, gør det sværere for dig at styre. Hver af civilisationerne styres af dine ligemænd, og de kæmper for de samme ressourcer og muligheder, som du gør.

En krig kan gøre underværker, hvis den falder heldigt ud. Det er meget nemmere at indtage en by end at bygge den op fra grunden. Tilmed kan det tilføre stjålen teknologi og penge. Svækkede modstandere er ikke så stor en trussel. Imidlertid kan lange, dyre krige give uengagerede modstandere en mulighed for at vokse i styrke, mens du bruger alle midler på militæret.

Wonders of the World er enestående byfornyelser, sædvanligvis strukturer, som kun kan bygges en gang i hele verden. Når et vidunder er bygget af en by, kan ingen anden by gøre dem kunsten efter.

Det fundamentale koncept for en succesfuld civilisation er byernes udvidelse og vækst og udvikling af ny teknologi. Med andre ord: Vækst er den eneste vej frem. I denne dynamiske verden, omgivet af rivaler, er der ingen fremtid i stagnering og afventen.

Din civilisation har ikke råd til at falde for langt bagud for konkurrenterne i nogle af ovenstående områder. Et rimeligt antal af stærke byer kan opretholde en mængde militær, der kan måle sig i ethvert våbenkapløb. At holde gang i teknologien sikrer kvaliteten.

RUGERFLADEN

Brugerfladen på Civilization er udformet omkring musen. Det kan spilles med tastatur alene, men det går meget hurtigere med mus.

Spillet opererer hovedsageligt gennem to hovedskærme, kortskærmen og byskærmen. Hver af disse skærme forklares nærmere længere fremme i vejledningen. I toppen af kortskærmen er der en menubjælke. Fra disse menuer kan du vælge spillefunktioner og se anden information, som ikke fremgår af hovedskærmene.

Spillet betjenes i høj grad af menuer, der fungerer på denne måde. Navngivne knapper er også brugt mange steder for at udføre en spillefunktion eller for at hente information.

Brug af musen: For at klikke på en bestemt del af spillet, bevæges faklen (som her er musepilen) til den ønskede position og der trykkes på den rigtige museknap.

Venstre museknap bruges til handlinger, f.eks. rulle med kortet eller aktivere en enhed.

At åbne menuer: I hele vejledningen fortælles det, hvordan du skal trække menuer ned for at åbne dem og vælge en af mulighederne i dem.

For at åbne en menu med musen, placeres pilen over navnet på den ønskede menu i menubjælken og der trykkes på venstre museknap. Hvis du blot trykker på og slipper knappen forbliver menuen åben. Alternativt kan du holde knappen nede og trække pilen ned gennem listen af muligheder.

Længere fremme i vejledningen er der en oversigt over tastatur-genveje, som kan bruges, hvis spillet betjenes uden mus.

Valg i en menu: For at vælge en mulighed i en menu, placeres pilen over det ønskedes punkt og der trykkes på venstre museknap.

Alternativt, hvis du vil trække en menu ned og holder knappen nede, er punkterne i listen mærket op, efterhånden som du kører ned over dem. Når den ønskede funktion er mærket op, slipper du blot knappen.

Hvis du ikke bruger mus, kan du vælge i menuerne med 8 og 2 på det numeriske tastatur. Vælg det ønskede menupunkt med tryk på Enter.

For at trykke på en knap på skærmen, skal du bruge venstre museknap.

Kortskærmen

Når du klikker (venstre museknap) på et kortfelt, der ikke er optaget, ruller kortet således, at dette felt nu kommer til at ligge midt på skærmen. På samme måde kan du centrere en hvilket som helst del af verdenskortet ved at klikke på det.

Aktuel enhed: Den enhed, der blinker på skærmen, er den aktuelle enhed, som venter på, at du giver den ordrer. Den kan flyttes ved at bruge numrene på det numeriske tastatur.

Byskærmen

Når du klikker (venstre museknap) på en by på kortskærmen, åbner du automatisk byskærmen for den pågældende by. Ved at klikke på EXIT knappen kommer du tilbage til kortskærmen.

Tryk på CHANGE knappen og en produktion for at åbne en menu over, hvad den pågældende produktion kan fremstille.

Muligheder for opstart af Civilization

Starten af Civilization byder på en masse valgmuligheder m.h.t. parametre og den ønskede verden. For at starte spillet op, bedes du følge instruktionerne længere fremme i vejledningen. Efter titelbillede og rulletekster, får du følgende ting at vælge imellem:

GAME/WORLD OPTIONS

Den første menu beder dig vælge det spil, der skal hentes:

Start a new game: Ved valg af denne funktion startes et nyt spil op i en ny verden. Denne verden sætter verden sammen af jord, klima og regnfald. Det nye spil begynder i år 4000 f.v.t.

Load a saved game: Henter et tidligere gemt spil. Tast bogstavet for det drev, hvor spillet er gemt, og tryk Enter. Vælg herefter det ønskede spil med piletasterne og Enter.

Earth: Vælg denne funktion for at spille på Jorden. Dine modstandere er stammer, som er placeret i deres originale hjemlande.

Customize World: På denne måde kan du fremstille en verden, som du vil have den. Fra de fremkomne menuer kan du vælge jord størrelse, gennemsnitlige temperaturer, fugtighedsgrad og startdato. Den mellemste mulighed i hver menu svarer til Jorden.

View Hall of Fame: Se High-Score listen.

OPSÆTNING AF SCENEN (SETTING THE STAGE)

Når et nyt spil startes, uanset hvor, præsenteres først planetens historie mens verdenen genereres. Du kan droppe historiefortællingen med Enter eller mellemrum, men det vil alligevel tage et stykke tid at generere verdenen.

SVÆRHEDSGRADER (DIFFICULTY LEVELS)

Warlord: Modstanderne er lidt rå og teknologi tager sin tid. Dette er for begynderen, som ikke vil prøves for hårdt.

Prince: Modstanderne er væsentligt hårdere og teknologi tager en evighed at få. Dette niveau kræver nogen erfaring og evner for at vinde.

King: Modstanderne er stort set på samme niveau som dig. Erfarne og dygtige spillere vil som regel spille på dette niveau, da det er en stor udfordring dog uden at sejr er helt uden for rækkevidde.

Emperor: Dette niveau er det hårdeste af dem alle og kun for dem, der synes det er fedt at blive trynet. Det kan naturligvis vindes, men regn ikke med det!

KONKURRENCENIVEAU (LEVEL OF COMPETITION)

Vælg mellem 3 og 7 civilisationer i verden.

VÆLG STAMME (PICK YOUR TRIBE)

Vælg din stamme ud fra menuen. Bortset fra Jorden, placeres alle stammer tilfældigt. På Jorden vælges stammerne stort set tilfældigt, men de starter alle, hvor de gjorde det i virkeligheden.

INDTASTNING AF NAVN (YOUR NAME)

Indtast et passende prangende navn for dig selv (max. 14 tegn). Afslut med Enter.

Sådan afslutter du spillet

Civilisationen kan afsluttes på fem forskellige måder. Du kan på ethvert

tidspunkt stoppe spillet eller trække dig tilbage. Du risikerer at blive udslettet af en konkurrent eller være god og fortsætte din historie og din civilisation indtil begge automatisk ender, eller du kan få verdensherredømme ved at udrydde alle modstandere.

Stoppe spillet: Når du er på kortskærmen og en af dine enheder blinker, kan du stoppe ved at trykke på Alt og Q samtidigt. Du får en sidste chance for at ombestemme dig. I modsat fald ser du ikke din civilisations score og du kommer ikke på high-score listen.

Trække sig tilbage: Åbn Game menuen og vælg RETIRE. Du får en sidste chance for at ombestemme dig. I modsat fald kan du se din score og, hvis den er god nok, kommer du på high-score listen.

Ødelæggelse: Spillet slutter automatisk, hvis du udryddes af en modstander. Du får ikke chancen for at starte igen i denne verden. Siden du ikke har nogen points, kommer du heller ikke på high-score listen. Du kan vælge at se verdenshistorien, som du lige har været igennem, en gang til. Næste gang skal du starte med en ny verden.

Automatisk slutning: Spillet stopper, når der kommer et rumskib med kolonister fra en fremmed civilisation til den nærliggende Alpha Centauri stjernestation. Alt spil stoppes midlertidigt. Du får dit endelige pointtal at vide og du kommer på high-score listen, hvis du er god nok til det. Imidlertid behøver du ikke at stoppe her! Du kan vælge at fortsætte og se, hvad fremtiden bringer. MEN, herfra kan du kun afslutte spillet ved at stoppe det (se herover).

Verdensherredømme: Hvis det lykkes dig at overvinde alle andre civilisationer i verden, slutter spillet. Det er det bedste, nogen civilisation kan opnå. Du får civilisationens pointtal og kommer sandsynligvis på high-score listen. Du kan evt. vælge et replay: At se hele den lykkelige historie igen.

Hvis du vinder

Du vinder ved enten at udrydde alle andre civilisationer eller ved at overleve indtil koloniseringen fra rummet starter.

Det er ikke helt let at udrydde alle andre civilisationer. Det er mere

sandsynligt, at du holder modstanderne i ave indtil kolonisterne ankommer til Alpha Centauri. Selv om kolonisterne ikke er på din side, er dit styre gennem adskillige århundreder et flot mål. Du har overlevet utallige krige, industrialderens forurening og risikoen for atomare våben.

Når spillet er vundet på en af måderne, måles dine evner som civilisationsleder med et pointtal.

Civilization score: Dette er summen af følgende faktorer plus bonus for rumkolonisering eller verdensherredømme.

2	points for hver glad indbygger
1	point for hver indbygger
20	points for et vidunder (Wonder of the World)
3	points for hver omgang i total fred
10	points for hver fremtidsudvikling, som din civilisation opnår
-10	points for hvert kortfelt, der er forurenet

Space Colonists Bonus: Foruden ovenstående points kan du opnå en bonus, hvis dit rumskib er det første, der når Alpha Centauri. Dette er 50 points for hver 10.000 kolonister sendt afsted ganget med succes-procenten for missionen. F.eks., hvis dit rumskib ankommer først med 10.000 kolonister og succes-procenten af ekspeditionen var 80%, får du 40 bonuspoints.

Conquering the World Bonus: Hvis det lykkes dig at få verdensherredømme, får du op til 1000 civilisationspoints plus en bonus for datoen. Jo hurtigere, du får udryddet de andre, desto højere bonus.

Hall of Fame

High-score listen har de bedste fem civilisationer, som du har bygget, i rækkefølge efter points ganget med sværhedsfaktor og konkurrencefaktor. Jo højere, civilisationen står på listen, desto bedre har den klaret sig.

Hvis du trykker **CLEAR**, slettes alle på High-score listen.